

CLASSE	PRIMA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE		
<p>Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.</p>	<p>Riconoscere le diverse parti di un computer.</p> <p>Utilizzare la procedura di accensione e di spegnimento del PC.</p> <p>Svolgere esercizi guidati di programmazione a blocchi.</p> <p>Usare giochi didattici con il supporto dell'adulto.</p>	<p>Elementi del computer e loro funzioni.</p> <p>Coding.</p> <p>Giochi didattici.</p>

CLASSE	SECONDA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE		
<p>Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.</p>	<p>Orientarsi tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni.</p> <p>Nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer.</p> <p>Svolgere esercizi di programmazione a blocchi.</p> <p>Usare giochi didattici.</p> <p>Creare e utilizzare e-book.</p>	<p>Elementi del computer e loro funzioni.</p> <p>Coding.</p> <p>Giochi didattici.</p> <p>E-book.</p>

CLASSE	TERZA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE		
<p>Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.</p>	<p>Utilizzare il PC e alcuni programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Creare un documento.</p> <p>Salvare un documento.</p> <p>Creare e utilizzare e-book.</p> <p>Utilizzare la programmazione a blocchi.</p>	<p>Principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Coding.</p> <p>Giochi didattici.</p> <p>E-book.</p>

CLASSE	QUARTA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE		
<p>Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.</p>	<p>Orientarsi tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni.</p> <p>Utilizzare il PC e alcuni programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p> <p>Spiegare la differenza tra Hardware e Software.</p> <p>Creare un documento.</p> <p>Salvare un documento.</p> <p>Copiare e incollare file.</p> <p>Disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con l'utilizzo di diversi applicativi.</p> <p>Creare e utilizzare e-book.</p> <p>Utilizzare la programmazione a blocchi.</p>	<p>Principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p> <p>Coding.</p> <p>Giochi didattici.</p> <p>E-book.</p>

CLASSE	QUINTA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE		
<p>Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.</p>	<p>Utilizzare il PC, alcuni programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p> <p>Spiegare la differenza tra Hardware e Software.</p> <p>Utilizzare diverse risorse per memorizzare i dati.</p> <p>Archiviare documenti, secondo un criterio stabilito, creando cartelle e sotto cartelle.</p> <p>Copiare e incollare file.</p> <p>Disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con l'utilizzo di diversi applicativi.</p> <p>Creare e utilizzare e-book.</p> <p>Utilizzare la programmazione a blocchi.</p>	<p>Principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p> <p>Coding.</p> <p>Giochi didattici.</p> <p>E-book.</p>